

Муслимова З.М.

Северо-Кавказский аграрно-технологический колледж

**Лабораторно-
практические
работы по программе
Adobe Photoshop
Рабочая тетрадь**



Ардон 2013

Моя цель _____

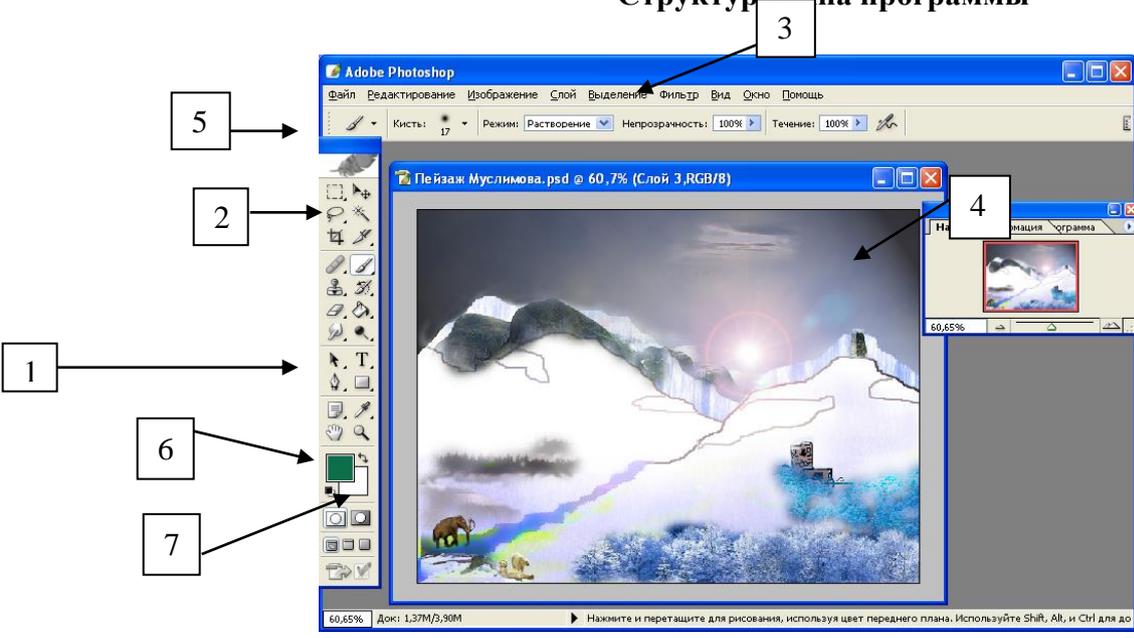
Содержание:

1. Программа для растровой графика Adobe Photoshop CS 3
2. Инструменты программы Photoshop..... 3
3. Размер просмотра изображения..... 6
4. Тест по Photoshop 7
5. Лабораторные работы 8-44
6. Мои личные лабораторные работы 8-44

Программа для растровой графики Adobe Photoshop

Назначение программы _____

Структура окна программы



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____

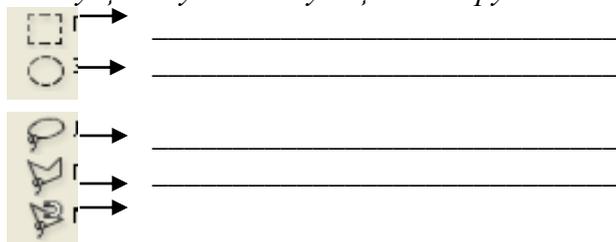
Выделение областей

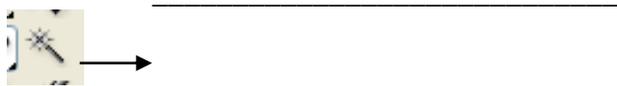
Чтобы выделить квадратную область нужно выбрать инструмент _____
 и _____

_____ клавишу _____ выделить нужную область.

При перемещении мыши с нажатой клавишей Alt происходит выделение _____.
 Если при это нажать и клавишу Shift, то выделение будет происходить не
 только от _____, но и в виде _____.

Существуют следующие инструменты выделения:



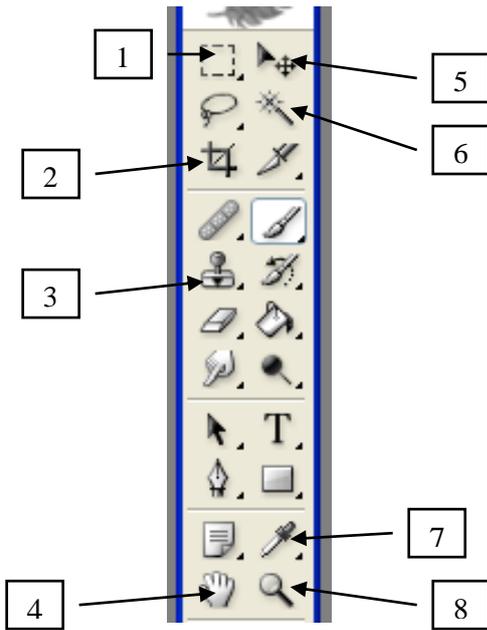


Для снятия выделения нужно:

1. В меню _____
2. Выбрать любой инструмент _____
и щелкнуть _____

Если нужно сохранить выделение для последующей работы, то в меню _____ нужно выбрать команду _____, задать имя файла и нажать _____.

Инструменты программы Photoshop

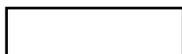
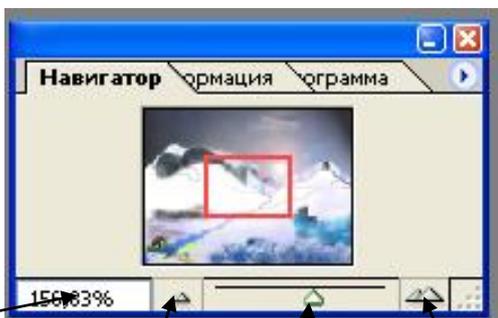


1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____

На рисунке слева выбран инструмент _____

Размер просмотра изображения

- Чтобы в документе был 100% масштаб, можно нажать _____ щелчок _____ на инструменте _____.
- Для увеличения видимости изображения можно, удерживая клавишу _____ нажать на знак _____ на _____.
- Для уменьшения видимости изображения можно, удерживая клавишу _____ нажать на знак _____ на _____.
- Для увеличения видимости изображения можно выбрать инструмент _____ и _____ нужный участок изображения, а для уменьшения нужно удерживать клавишу _____ и нажать на _____.
- Чтобы вывести Навигатор на экран, следует открыть меню _____, затем выбрать _____.



- Чтобы выбрать для увеличения область в окне Навигатора, нужно, удерживая клавишу _____, обвести нужный участок в окне Навигатор.

Тест по PHOTOSHOP

1. Программа PHOTOSHOP предназначена для:

- А) для работы с векторной графикой
- Б) для работ с растровой графикой
- В) для работы с растровой и векторной графикой.

2. Чтобы копировать выделенный участок необходимо:

- А) взять инструмент Перемещение и перенести на другое место
- Б) В меню Файл нажать на Копировать, затем на Вставить
- В) Взять инструмент Перемещение и удерживая Ctrl перенести на другое место

3. Для выделения эллиптической или прямоугольной области из центра необходимо:

- А) взять инструмент для выделения овальной или прямоугольной области, затем удерживая Alt произвести выделение
- Б) взять инструмент для выделения овальной или прямоугольной области, затем удерживая Shift произвести выделение
- В) взять инструмент для выделения овальной или прямоугольной области, затем удерживая Ctrl произвести выделение

4. Для преобразования цветного изображения в черно-белое необходимо:

- А) Этого невозможно делать в этой программе
- Б) В меню Изображение выбрать пункт Режим, затем подпункт Черно-белый
- В) В меню Изображение выбрать пункт Регулировки, затем подпункт Инвертировать

5. Под понятием «Трансформация» подразумевается:

- А) копирование какого-то участка
- Б) немедленное сохранение файла
- В) изменение размеров выделенного участка

Впишите ваши ответы в таблице внизу:

Вопрос 1	Вопрос 2	Вопрос 3	Вопрос 4	Вопрос 5

За каждый правильный ответ выставляется 1 балл

Я получил оценку _____

Лабораторные работы по Photoshop

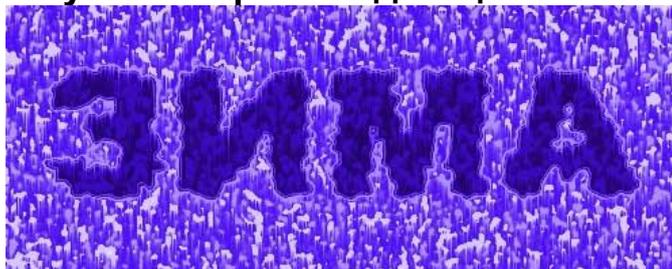
Лабораторная работа 1 Горящие буквы



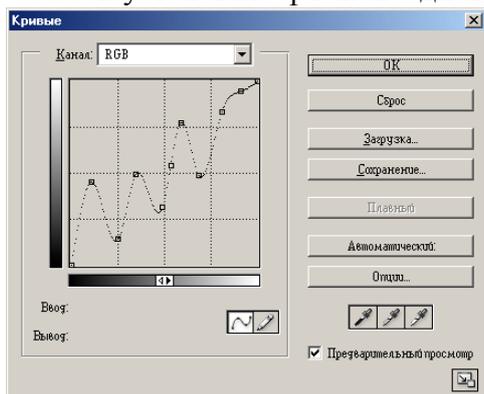
1. Создадим новый файл (*Файл, Новый*), задав название файла «Ужас» размером 500x300 точек в режиме Lab – цвет.
2. Выбрав инструмент Текст напишем «УЖАС» и трансформируем надписи по ширине.
3. Склеим все слои (*Слой, Склеить с нижним*)
4. *Изображение, Регулировки, Инвертировать.*
5. Сделаем поворот (*Изображение, Повернуть холст на 90° Против ЧС*)
6. Применим *Фильтр, Stylize, Wind* три раза.
7. Добавим колебание (*Фильтр, Distort, Ripple...*)
8. Повернем его обратно (*Изображение, Повернуть Холст на 90° По ЧС*)
9. *Изображение, Режим, Черно-белый.*
10. *Изображение, Режим, Индексированные цвета.*
11. *Изображение, Режим, Палитра* из этого окна таблицы цветов выбираем Black Body.
12. Сохранить работу.

Лабораторная работа 2

Буквы на фоне падающего снега



1. Создадим заготовку Файл (Новый размер 500x300 точек; режим-LAB-цвет., задав имя файлу “ЗИМА”).
2. Напишите текст «ЗИМА» черными буквами, расположите его в верхней части окна по ширине рамки применив трансформацию (*Редактирование / Произвольная трансформация*)
3. Откройте палитру слоев (*Окно / Слои*) и щелкните правой кнопкой мыши по слою с текстом, выберите пункт *Растеризация слоя*.
4. Выполним склеивания слоев. Слои / Склеить с нижним.
5. *Фильтр / Pixelate / Crystallize...* установив размер 10
6. Придадим рисунку шероховатость: *Фильтр, Шум, Добавить шум* и задайте значения в пределах 70 %и установите флажок Одноцветный.



7. Смягчим эффект, полученный при кристаллизации и добавлении шума: *Фильтр, Смазывание, Смазывание Гаусса...*, установив радиус в пределах 2 пиксела.
8. Произведем цветокоррекцию, для этого переведем Изображение / Режим / RGB-цвет, затем Изображение / Регулировки / Кривые. Попробуйте нарисовать примерно такую кривую (см. рисунок).
9. Добавим сосульки. Для этого выберите команду Изображение / Повернуть Холст / 90° по ЧС. Затем *Фильтр / STILIZE / WIND*.
10. Повернем холст в исходное положение: Изображение / Повернуть холст / 90° Против ЧС
11. Раскрасим картинку выбрав голубой цвет Изображение / Регулировки / Оттенок / Насыщение. Установив флажок *Цветоризация* добиваемся нужного оттенка.

Лабораторная работа 3

Кровавые буквы



1. Создадим новый документ размером 400x400 пикселей
2. Переведем изображение /Режим/RGB цвета

3. Выделим рабочую область и зальем черным цветом и напишите текст белыми буквами «КРОВЬ», затем выполним трансформацию по ширине окна (Правка, Свободные преобразования), если нужно выполнить курсив, то удерживая, клавишу Ctrl перетаскиваем верхний средний маркер вправо при трансформировании. Надпись перенесем на верхнюю часть окна.
4. Чтобы работали фильтры переведем текст в растр. (*Слой, Отрисовка, Тип*)
5. Соединим слои: слой, объединить с видимым.
6. Повернем изображение по часовой стрелке на 90° (*Изобр., Поворот холста, 90° ПЧ*)
7. Воспользуемся 5 раз фильтром *Ветер*. (*Фильтр, Стиль, Ветер...*, установим переключатель на From the Right.
8. Вернем изображение в начальный вид (*Изобр., Поворот холста, 90° ПР*), и установим основной цвет черный.
9. Далее воспользуемся фильтром *Sketch; Stamp*. Баланс света и тени (*Light/Dark Balance*) установим по своему усмотрению, но так, чтобы были заметны стеки
10. Теперь придадим надписи кровавый цвет. Для этого инвертируем изображение (*Изобр./Регулировка/Инвертировать*)
11. Выберите инструмент Волшебная палка, в его свойствах установим параметр чувствительности порядка 150 и выделите текст, удерживая клавишу Shift для добавления выделения областей.
12. Зальем его красным цветом используя инструмент *Заливка*.
13. Придадим надписи объем и реалистичность. Для этого воспользуемся фильтром (*Фильтр, Sketch, Bas Relief*), но предварительно. Цвет переднего плана установим такой же, как цвет букв (красный), а цвет фона должен соответствовать фону на изображении (белый)
14. Снимем выделение (*Выбор, Отменить выбор*)

Лабораторная работа № 4

Создание на фоне цветной текстуры чеканных букв



1. Создадим новый файл (Файл, Новый) с количеством точек 500 *200, режим RGB.
2. С помощью инструмента *Заливка* зальем его в любой желаемый цвет (например, синий).
3. Превратим его в текстуру, используя *Фильтр, Шум, Добавить шум* с параметрами Величина = 70%.
4. Откроем палитру каналов (*Окно, Каналы*) и создадим новый канал нажав на кнопку *Create new channel* (создать канал), при этом в палитре каналов создан канал Alpha 1.
5. Напишем слово КЛАСС в данном канале Alpha 1 и разместим посередине окна. Если размеры надо скорректировать, то изменим через *Правка, Свободное Преобразование*.
6. Возвращаемся в RGB канал щелкнув на RGB в палитре каналов; на экране после этого видно только выделение.
7. Воспользуемся далее *Фильтром, Стиль, Ветер* 3-4 раза, затем снимем выделение (*Выбор, Отменить выбор*).
8. Выберем *Фильтр, Рендер, Эффекты Освещения* и установим параметры по своему желанию. В моем случае они таковы: Style – Default, Light-Spotlight, остальные по желанию и обязательно в позиции Texture Channel выбираем Alpha 1 для придания надписи объема

Лабораторная работа № 5

Железные буквы



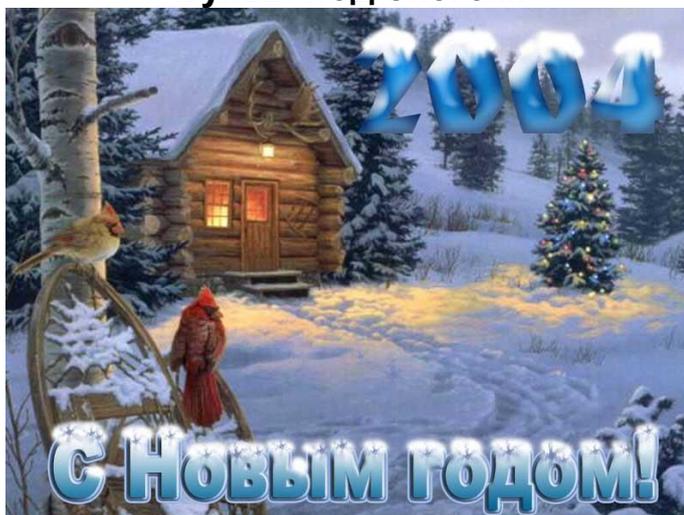
1. Создадим новый документ 10 x 5 см с белой основой.
2. Нажав на кнопку **T** в палитре инструментов выберите инструмент Horizontal Type Mask Tool (выглядит как буква T, написанная пунктирной линией).
3. Напишите текст «ЩЕИ», затем проведите трансформацию.
4. Установив цвет переднего плана черным, а цвет заднего плана белым зальем выделенные буквы линейным градиентом (для заливки надо провести линию сверху вниз по надписи).
5. Сузим выделение на несколько пикселей (*Выделение, Модифицировать, Сжать*).

6. Возьмите градиент с прежними настройками и залейте выделение еще раз, но только обратно – снизу вверх. В результате получится интересный эффект объема.

Далее нужно создать шершавую железную поверхность с переливающимися цветами:

7. Применим фильтр Texture, Grain (Зерно). В списке Grain Type выберите Contrasty.
8. Далее придадим зернистость поверхности, добавив при этом шум (*Фильтр, Шум, Добавить шум*) с параметрами: количество 10 – 30 %, Распределение – Униформа, устанавливаем флажок Одноцветный.
9. Запустим фильтр резкости (*Фильтр, Sharpen, Unsharp Mask...*). Его следует применить примерно с такими параметрами: Amount (Эффект) – 340, Radius (Радиус) – 1,5, Theshold (Порог) – 40-50.
10. И, наконец, создадим тень от букв. Для этого нужно скопировать буквы на новый слой: с помощью волшебной палки выделите белый фон с допуском 1, затем инвертируйте выделение (*Выделение, Инвертировать выделение*). Затем выполните копирование (*Редактирование, Копировать*) и вставку (*Редактирование, Вставить*).
11. Сделаем внешнюю тень (*Слой, Эффекты слоя, Тень*).

Лабораторная работа № 6. Буквы под снегом.



В этой лабораторной работе будет описан полезный под Новый год эффект- будем рисовать заснеженные буквы.

1. Создадим новое изображение 300*300 пикс., либо открыть документ (фотографию, картинку с зимним пейзажем).
2. Зальём его в голубой цвет (как наиболее зимний).
3. Напишем текст «ЗИМА», используя инструмент текст, выбрав основным цветом букв оттенки синего.
4. Произведём трансформацию по ширине и высоте окна (*Редактирование, Произвольная трансформация*) по своему усмотрению.
5. Для создания снега возьмём инструмент Кисть с мягкими краями 17пт. В свойствах кисти нажмём на кнопку «Включить возможности аэрографа».
6. Склеив все слои (*Слой, Склеить с нижним*) выберем в качестве основного цвета белый, затем нанесём белую краску в местах, если бы он падал на надпись сверху.
7. Возьмите инструмент Палец и смажьте края снега так, как будто он под своей тяжестью стал нависать над буквами.

На этом можно было бы завершить работу, но добавим в снег эффект гранулов:

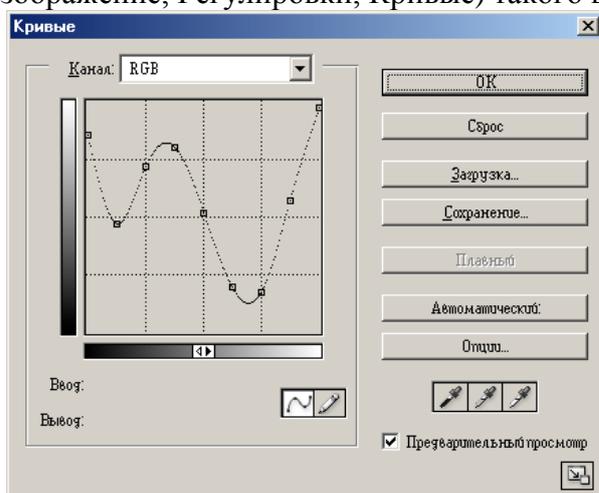
8. С помощью волшебной палки выделим фон используя подходящие опции, затем через меню *Выделение, Инвертировать выделение* выделяем текст.

9. Применим *Фильтр, Шум, Добавить шум* и на глаз установим необходимые параметры. Чтобы снег не выглядел цветным, поставьте галочку *Одноцветный*
10. Снимаем выделение (*Выделение, убрать выделение*).

Лабораторная работа № 7 Хромированные буквы



1. В этой лабораторной работе буквы мы начнем писать в отдельном альфа канале, поэтому создадим новый документ (*Файл, Новый*), 10*6см и зальем черным цветом, затем открыв палитру каналов создадим новый канал. Для этого достаточно щелкнуть мышью на кнопке с изображением чистого листа бумаги в палитре Каналы.
2. Возьмите инструмент *Текст* и напишите любое слово (например, «хром»). Цвет букв должен быть средне серым.
3. Трансформируем данную надпись по ширине документа, затем снимем выделением.
4. Используем фильтр размытия (*Фильтр, Смазывание, Смазывание Гаусса*) с радиусом смазывания 2 пиксела. При этом мы получили буквы с нечеткими краями, далее в палитре каналов перейдем на RGB канал - окно будет черным.
5. Запустим фильтр эффекта света (*Фильтр, Render, Lighting effect*) установив в качестве текстуры (Texture Channel) канал Альфа1. При этом буквы примут объемным вид.
6. А теперь придадим ему ступенчатую поверхность. Для этого применим тоновые кривые (*Изображение, Регулировки, Кривые*) такого вида:

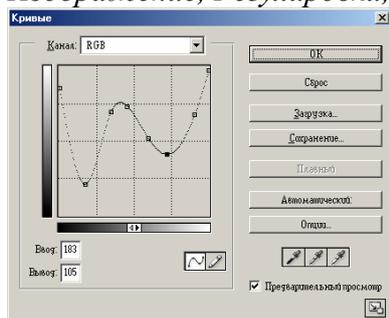


7. Сделаем буквы цветными. Для этого используем команду *Изображение, Регулировки, Оттенок/Насыщение*. Примените ее с параметрами по своему усмотрению, но при этом обязательно проставьте галочку в позиции *Цветоризация*.

Лабораторная работа 8 Золотые буквы



1. Создадим новый документ 15*10 см. в режиме RGB цвет и залейте передний фон черным цветом.
2. Выбрав серый цвет, инструментом Текст напишем «Золото»; произведём трансформацию по ширине окна, при необходимости придадим и наклон (Трансформация, Наклон).
3. Превратим нашу надпись в растр., щелкнув правой кнопкой мыши по слою с текстом и из раскрывшегося меню выберем команду Растеризация слоя.
4. Воспользовавшись инстр. Волшебная палочка выделим текст.
5. Сохраним выделение в отдельном канале. Для этого достаточно щелкнуть по белому кружку в нижней части палитры Каналы. **Создался канал Альфа 1**
6. Сделайте активным канал Альфа 1 в палитре каналов и размойте его при помощи фильтра *Смазывания, Смазывание Гаусса...* с радиусом 2-3 пикс.
7. Вернитесь в RGB канал, щелкнув в палитре каналов RGB и откройте палитру Слои. Убедитесь, что активен слой с текстом (????????).
8. Применим фильтр *Render, lighting Effects*. В разделе *Texture Channel* выберите Альфа 1, а самый нижний бегунок скоса установим в позиции Flat на 10-20.
9. Для придания буквам металлического вида, необходимо воспользоваться тоновыми кривыми (*Изображение, Регулировки, Кривые*). Постройте примерно такую кривую:



10. Раскрасим надпись, превратив его в золото (*Изобр., Регулировки, Оттенок/ Насыщение*).
11. Установите флажок Цветоризации с параметрами: Оттенок-56, Насыщенность-60, Яркость-11.
12. Снимите выделение и результат будет впечатляющим.

Лабораторная работа 9 Стили в Photoshop 7



1. Откроем файл картинки 21.jpg.
2. Откройте палитру стилей (*Окно, Стили*) и добавьте стили Text Effect2 и Text Effects.
3. С помощью инструмента Текст напишите «С новым годом» выбрав нужный шрифт.
4. На свойствах текста нажать кнопку *Создать искажение текста*, далее выбрать стиль Арка. При этом наблюдайте за картинкой.
5. Произведем трансформацию (*Редактирование, Произвольная трансформация*)
6. Используем к тексту нужные стили. Испытайте на этом шаге все имеющиеся стили для ознакомления с ними.
7. Допишите «2004» снизу картины.
8. Результат сохраните в свою папку.

Лабораторная работа 10 Светящиеся буквы



Для создания светящихся букв нужно иметь два слоя с одинаковыми буквами, затем буквы на нижнем слое должны быть немного увеличены и размыты для придания эффекта свечения.

1. Создадим новый документ 10*10 см и зальём его чёрным цветом.
2. Выбрав основным цветом белый цвет напишем текст «СВЕТ» и произведём трансформацию по ширине окна.
3. Включив палитру слоев убедитесь, что слой текста активен, затем добавим ещё один слой с таким текстом (*Слой, Дублировать слой*).
4. Выберем в палитре слоёв нижний слой с текстом и, нажав правую клавишу мыши на слое, выберем *Растеризация слоя*.
5. Применим *Фильтр, Смазывания, Смазывание Гаусса...* с желаемым радиусом.
6. Выбрав верхний слой текста, в палитре слоёв выделим буквы, взяв инструмент текста, поменяем цвет букв на желаемый (допустим, ярко зелёный).
7. Придадим для красоты этим буквам объём (*Слой, Эффекты слоя, Рельефность*).

8. Если цвет вас не устроил, то можно его изменить на любой другой. Для этого предварительно надо произвести растеризацию слоя (контекстное меню на слое, *Растеризация слоя*), затем в меню *Изображение Регулировки, Оттенок/ Насыщение* установить желаемый цвет.

Лабораторная работа 11

Эффекты слоя



1. Создадим новый документ 20x15 см и зальем его черным цветом.
2. Выбрав основным цветом, красный цвет наберите текст «Свечение» и размещаем его по середине окна. Далее придадим эффект свечения.
3. Слои, Эффекты слоя, Внешний свет и устанавливаем свечение синее. Разброс и размер свечения выбрать по своему усмотрению.
4. Ставим полосу в позиции Фаска и рельеф. Испытайте также остальные стили в этом окне. В конечном итоге оставляем флажки на Внешний отблеск, Фаска и рельеф, Наложение градиента.
5. Сохраните его в формате PDD или PSD для того, чтобы продолжить выполнение работы на следующем занятии.

Лабораторная работа №13

Создание текстуры «Старая кирпичная стена»



1. Создать новый файл (500-340) пикселей.
2. Используем Фильтр Artistic, Spands с такими радиусами, чтобы рисунок был похож на камуфляж.
3. Теперь предадим кирпичную форму стене, использовав

Фильтр, Artistic, Underpentiing и добиваемся кирпичной стены, в позиции Texture выбрать Brick обязательно.

4. Изображение, Режим, Регулировки, Яркость/Контрастность.
5. Предадим цвет (Изображение, Регулировки, Оттенок/ Насыщение).
6. Закрасим кирпичики также кисточкой для эффекта старой поверхности, выбирая разные цвета с параметрами: Режим-норма, мутность-20-30%.
7. Сохраните работу, затем, запустив в программу Front Page, вставляем данную текстуру в фон с помощью контекстного меню, выбрав пункт Background.

Лабораторная работа №14 «Создание текстурной рамки»



1. Открыть файл картинки.
2. Создаем новый канал в палитре каналов.
3. Выделяем область, где предположительно должна остаться картинка, а оставшиеся края будут рамкой.
4. Инvertируем выделение (Выделение, Инvertировать выделение).
5. Заливаем белым цветом этот канал, а затем убираем выделение.
6. Устанавливаем фрескообразную мозаику меню фильтр, Texture, Mosaic Tiles.
7. В меню Выделение, Загрузить выделение.
8. Заливаем выделенную область (Слой, Новая заливка слоя, Чистый цвет), и нажмем ОК, затем, выбрав подходящий цвет, нажмем ОК.

Лабораторная работа №15

Создание рамки с однородной заливкой



1. Открыть изображение.
2. Выполните пункты 2-5 из лабораторной работы №14.
3. Выберем Фильтр, Brush Strokes, Sprayed Strokes и, установив нужные параметры нажимаем ОК.
4. В палитре каналов делаем загрузку выделения нажав на канале Alpha 1, удерживая клавишу Ctrl.
5. Выполните пункт 8 из лабораторной работы №14.

Лабораторная работа №16.

Создание рамки волнообразной окантовки



1. Выполнить пункты 1-5 из лабораторной работы №14.
2. В меню Фильтр, Distort, Twirl.
3. Деформируем рамку.
4. Применяем Фильтр, Pixelate, Color Halftone с данными по своему усмотрению.

5. В палитре каналов делаем загрузку выделения, нажав на канале Alpha 1 удерживая клавишу Ctrl.
6. Заливаем выделенную область (Слой, Новая заливка слоя, Чистый цвет) и нажимаем ОК.
7. Применим еще Стили к полученной рамке для получения красивого эффекта рамки.

Лабораторная работа № 18. Создание деревянной объемной рамки



1. Создадим новый документ размером 15 на 10 см.
2. Нарисуем прямоугольник в этом окне инструментом Прямоугольник.
3. Включаем линейки (Вид, Направляющие).
4. Переносим направляющие на прямоугольник для точной фиксации точек при искажении рамки.
5. С помощью инструмента Точка зацепления (перо со знаком «+») делаем образ рамки, искривляя края прямоугольника.
6. Убираем направляющие (Вид, Направляющие), а затем в меню Вид, Показать отжимаем галочку в позиции Направляющие.
7. Добавляем в палитре Стилей текстурные стили (Textures).
8. Выбрав стиль Oak (Дуб) заливаем поверхность рамки.
9. Придадим объем рамке (Слой, Эффекты слоя, Рельефность).
10. Выделим картинку с изображением Прямоугольным выделением и с помощью инструмента Перемещение переносим кар-

тинку на область доски, затем трансформируем, удерживая клавишу Shift для сохранения пропорций.

11. Придадим и картинке объем (Слой, Эффекты слоя, Рельефность)
12. Инструментом Прямоугольное выделение ниже картинки на доске выделяем прямоугольную область в слое с рамкой, убрав знак привязки на этом слое.
13. В меню Редактирование выбираем Копировать, затем Редактирование, Вставить.
14. Придадим выделенному участку объем (Слой, Эффекты слоя, Рельефность) с рельефностью вниз, затем напишем текст и придаем тексту объем.
15. Склеив все слои, дорисовываем по краям картины заклепки и придаем объем, используя палитру Стилей или через меню Слой, Эффекты слоя, Рельефность.

Лабораторная работа №19 Создание рельефной надписи



1. Создать новый документ (20×20 см)
2. Залить документ черным цветом
3. Инструментом «Текст» написать слово, затем трансформируем до нужных размеров
4. Создать копию слоя (Слой, Дублировать слой)
5. Активизируем нижний слой с текстом и выделяем надписи, нажав на этом слое, удерживая клавишу Ctrl
6. Расширяем выделенную область (Выделение, Модифицировать, расширить) на некоторое количество пикселей
7. Растиризуем данный слой с помощью контекстного меню

8. Выбрав подходящий градиент, заливаем область выделения, проведя линию градиента
9. Применяем рельефность (Слой, Эффекты слоя, Рельефность) по своему усмотрению
10. Активизируем верхний слой и превращаем его в растр, затем выделяем текст
11. Применяем градиентную заливку и делаем буквы рельефными
12. Выделяем нижний слой и применяем штриховку (Слой, Эффекты слоя, Штриховка)
13. Выбрав слой черного фона, затем, выбрав кисть с листочками, заливаем область фона разноцветными листьями
14. Сохранить работу

Лабораторная работа 20

Работа в режиме быстрой маски

(Монтаж из двух фотографий)



1. Скопируйте себе файлы Оригинал ПУ- 15.jpg и paradise.jpg.
2. Откройте эти файлы в программе Photoshop.
3. Делаем обе картинки одинаково размера (Изображение, Размер изображения) 1152 на 864.
4. Нажимаем на кнопку

Правка в режиме быстрой маски (правая кнопка на панели инструментов), и на панели инструментов выбираем градиент черно-белого вида (Foreground to Transparent) полупрозрачного вида и обрисовываем линию градиента снизу вверх.

5. Переходим в стандартный режим нажав на кнопку Правка в стандартном режиме (левая кнопка). При этом на картинке появится выделенная область.
6. Копируем выделенную область (Редактирование, Копировать).
7. Активизируем окно с фотографией ПУ-15 и вставляем маску (Редактирование, Вставить)
8. Монтаж готов. Сохраните работу.

Лабораторная работа 21

Работа в режиме быстрой маски (Монтаж из трёх фотографий)



1. Скопировать файлы (Оригинал ПУ-15. jpg. Galleon.jpg и Skysong2.jpg).
2. Открыв все эти файлы, приводим к одинаковым размерам (Изображение, Размер изображения).
3. Выполните пункты 4-7 из лабораторной № 20 применительно к файлу Galleon.jpg.
4. Активизируем Skysong2.jpg и в режиме быстрой маски градиентом рисуем снизу вверх маску, затем переносим выделение немного вверх для выбора области деревьев.
5. Копируем его (Редактирование, Копировать) и вставляем на фото ПУ-15 (Редактирование, Вставить).
6. Склеив все слои, сохраните работу.

Лабораторная работа № 22

Использование фильтра трехмерного преобразование и сферизации



1. Создать новый файл любых размеров 400 на 400 пиксель.
2. Делаем надпись « С новым годом» в две строчки.
3. Трансформируем изображение по окну.
4. Применяем стиль к надписи.
5. Используя фильтр, Render 3D Transform предварительно растеризовав этот слой.
6. В отрывшемся окне инструментом Сфера обрисовываем круглый контур вокруг текста.
7. Инструментом Trackball Tool располагаем надписи на сфере и нажимаем ОК.
8. Стираем ненужный область ластиком
9. Создаем в палитре слоев новый слой и с помощью Эллиптического выделение обрисуем надписи.
10. Выбрав градиентную заливку двухцветного вида заходим в режим Редактирование, градиент, затем откорректировав градиент заливаем выделенную область,
11. Если слой с текстом оказался внизу, меняем их местами.
12. На шаре рисуем снежинки (при отсутствии таких кистей добавляем Assorted Brushes) разных оттенков.
13. Применим к шару фильтр Distort Spheres установив параметр округления 100%.
14. Склеить все слои ,применим ещё раз Фильтр Distort Spheres .
15. Инвертировать, Инвертировать выделение, заливаем в чёрный цвет фон картини
16. Инструментом кисть рисуем на чёрном фоне снежинки или другие фигуры разных оттенков.

Лабораторная работа № 23

Использование Фильтра Sferize к растровым изображениям



1. Открыть Файл (sky_35.jpg)
2. Создать копию слоя этой картинке (Слой, Дублировать Слой)
3. На создавшемся слое инструментом Эллиптическое выделение рисуем окружность удерживая клавишу Shift
4. Применяем Фильтр (Distort, Spherize. 2- раза)
5. Уменьшаем размеры Шара, Трансформируем его и переворачиваем 180° , затем перетаскиваем на область моря картинке
6. Применяем баланс яркостей (Изображение, Регулировать, Уровни)
7. Для придания блеска на шаре применим ещё Фильтр (Render, Lens Flare)
8. Сохранить работу.

Лабораторная работа №24

Использование градиентных заливок для придания эффекта объема (рисование шурупа)



1. Создать новый файл (370×370 пикселей)
2. С помощью эллиптического выделения рисуем окружность, удерживая клавишу Shift и заливаем его градиентной заливкой ч/б цвета с левого верхнего угла в правый нижний
3. Сжимаем выделение на 15-20 пикселей (Выделение, Модифицировать, Сжать)
4. Заливаем эту область с правого нижнего угла в верхний левый угол
5. Сжимаем выделение на 3-4 пикселей и заливаем его с верхнего левого в правый нижний угол
6. Снимаем выделение, затем, выбрав прямоугольное выделение внутри области, рисуем вытянутый прямоугольник
7. С помощью меню Изображение, Регулировки, Уровни делаем затемнение выделенной области
8. Переносим выделение немного вправо или влево и с помощью меню Изображение, Регулировки, Уровни меняем в более яркий цвет

Лабораторная работа №25

Эффект загнутого угла



1. Открыть файл
2. С помощью инструмент Перо снизу картинке рисуем область будущего загиба уголка
3. С помощью инструмента точка зацепления (Перо со знаком +) загибаем уголок справа нарисованной области
4. Инструментом Пипетка выбираем цвет фона для последующего использования при создании градиента
5. изменяем градиент: слева и справа преимущественно коричневые цвета, а по середине желтый
6. Склеив слои, волшебной палочкой выделяем область для загиба
7. Выбрав инструмент градиентная заливка, заливаем область загиба.
8. Выбрав инструмент Многоугольное Лассо выделяем уголки под картинкой, которое нужно стереть.
9. Инструментом Ластик стираем выделенную область.
10. Сохраняем работу

Лабораторная работа № 26

Рисование пуговиц



1. Создаем файл, новый (250 x 250 пикселей).
2. Включите линейки (Вид, направляющие).
3. С помощью инструмента Эллиптическое выделение нарисуем окружность, затем ставим направляющие на середину окружности.
4. Редактируем градиент: для этого создаем собственный градиент с переходом цветов:
5. Из центра выделения, где пересекаются направляющие рисуем линию радикального градиента. Если заливка градиента вас не устраивает, то корректируем градиент.
6. Делаем инструмент Кисть или Ластик дырки в пуговице.
7. Выделяем пуговицу, затем продублируем его (Слой, Дублировать слой)
8. размажем нижний слой пуговицы (Фильтр, смазывание, смазывание Гаусса).

ЛАБОРОТОРНАЯ РАБОТА 27. РИСОВАНИЕ ДИНАМИКА



1. Создаем файл новый (373на 373 пикселей)
2. С помощью эллиптического выделение рисуем окружность, удерживая Shift.
3. Нажав на кнопку линейного градиента, переходим на (Редактирование и устанавливаем такой градиент)



4. С верхнего левого угла проводим линейный градиент в нижний правый угол.
5. Сузим выделенную область для этого ставим направляющие в середину окружности.
6. Удерживая клавишу, Alt и Shift и из центра рисуем выделенную область меньше.
7. Проводим градиент с правого верхнего угла в левый нижний.
8. Проводим сжатие на 4-5 пикселей и опять заливаем с верхнего левого в правый нижний.
9. Выбираем угловой градиент и из центра проводим линию градиента.
10. Используем (Фильтр, Смазывание) убираем границу переход между белой и черной областями.
11. Из середины рисунка, удерживая клавиши, Alt и Shift рисуем окружность меньших размеров.
12. Выбираем инструмент Градиент и проводим линию так чтобы переход цветов было противоположного по отношению к тому что было залито ранее.
13. Убираем направляющие, затем снимаем выделение .
14. Сохранить работу.

Лабораторная работа 28 Рисование объемной кнопки



1. Открыть новый файл (500 на 250 пикселей) выбрав цвет для кнопки будущей кнопки
2. С помощью инструмента Прямоугольник со скругленными углами рисуем Прямоугольник
3. Через меню Слой Эффекты Слоя Рельефность придаем кнопки объем глубину 100% и размером 30- 40%
4. С помощью Прямоугольное Выделение выделим внутреннюю область кнопки затем через Меню Редактирование, Копировать Соединения, Вставить, при этом мы получим новый слой с выделенным участком
5. Придадим углубление (Слой, Эффекты Слоя, Рельефность) с направлением вниз.
6. Выбрав инструмент, Текст и цвет для букв напишем текст на кнопке (Пуск).
7. Придадим объемность (Слой, Эффекты Слоя, Рельефность), установив также галочку в позиций Внешний Отблеск.
8. Сохранить работу.

Лабораторная работа №29.

Тема: Рисование стеклянной кнопки.



1. Открыть файл 35.tif
2. Выделить Эллиптическим выделением круглую область для кнопки на фото.
3. Убираем лишние участки за пределами выделения, для этого инвертируем выделение (Выделение, Инvertировать выделение) выбираем основным цветом белый цвет и заливаем выделение (Редактирование, Залить)
4. Опять инвертируем выделение, чтобы было выделена область кнопки (Выделение, Инvertировать выделение).
5. Создаем новый слой в палитре слоёв.
6. Выбрав инструмент Градиент и заливку чёрно-белого перехода с одного до другого угла рисуем линию Градиента.
7. Сливаем полученный Градиент с фотографией. Для этого в Меню Слой, Эффекты слоя, Настройки смешивания выбираем режим смеси экран.
8. Применяем эффект Фаска и Рельеф (Слой, Эффекты слоя, Рельефность), установив глубину, Размер и мягкость скоса. Также можем установить нужный контур Глянца в этом окне.
9. Снимаем выделение и сохраняем работу.

Лабораторная работа №30. «Рисование шестеренки»



1. Создадим новый файл (400 на 400 пикселей).
2. Инструментом Прямоугольное выделение рисуем вытянутый прямоугольник.
3. Заливаем выделение черным цветом.
4. Скопируем выделение (Редактирование, Копировать), затем вставим (Редактирование, Вставить).
5. Сделаем поворот полученной копии на 90° (Редактирование, Произвольная трансформация или Редактирование, Трансформация, Поворот на 90°).
6. Склеим все слои (Слой, Выполнить сведение).
7. Инструментом Волшебная палочка выделим область полученного крестика и вставляем еще одну копию (Редактирование, Копировать – Редактирование, Вставить).
8. Делаем поворот полученной копии, удерживая Shift, на 30° .
9. Еще раз вставим изображение (Редактирование, Вставить), а затем еще раз делаем поворот на 60° .
10. Склеим все слои, а затем уберем лишние линии. Для этого инструментом Кисть закрасим белые линии черным цветом.
11. Выделим шестеренку, затем, выбрав Градиент черно-белого цвета, сверху вниз рисуем линию градиента.
12. Создаем копию слоя, скопировав его и вставив, затем применим рельеф (Слой, Эффекты слоя, Рельефность).
13. Создадим внутри шестеренки углубление. Для этого установим Направляющие в середине шестеренки, затем из центра, удерживая Shift и Alt, Эллиптическим выделением рисуем окружность.
14. Скопируем выделенную область для создания нового слоя (Редактирование, Копировать – Редактирование, Вставить).
15. Придадим ему эффект углубления (Слой, Эффекты слоя, Рельефность), установив радио-кнопку в позиции Вниз.
16. Убираем Направляющие и сохраним работу.

Лабораторная работа №31 «Объемная закраска картинки»



1. Открыть изображение, слоник. jpg.
2. Выделяем область лица слоника Волшебной палкой и зальем подходящим цветом.
3. Скопируем выделенную область для создания нового слоя и последующей обработки. (Редактирование, Копировать. Редактирование, Вставить).
4. Придаем трехмерный вид. (Слой, Эффекты слоя, Рельефность).
5. Активируем слой фона со слоником, затем выделяем Волшебной полкой нужную область (уши), при необходимости для добавление выделению удерживаем клавишу Shift.
6. Выберем нужный цвет и заливаем эту область. Далее выполните пункты 3-4.
7. Переходим на слой слона, выделяем другую область, заливаем цветом, применяем к нему пункты 3-5 до конца закраски всего изображения.
8. Склеить все слои с помощью инструмента Штамп или Кисть убираем черные контуры вокруг и внутри изображения закрашиваем их в ближайший к контуру цвет.

Лабораторная работа №32

Создание молнии.



1. Создаем новый документ (500/300) в режиме RGB.
2. Выберем цвет переднего фона 50% серого.
3. Выбрав черно-белую заливку, протаскиваем линию градиента сверху вниз. Учтите, что граница перехода от белого к черному – это место предполагаемой молнии.
4. Зальем облаками (Фильтр, Render, Different Clouds).
5. Применим к нему уровни (Изображение, Регулировки, Уровни)
6. Меняем цвета местами (Изображение, Регулировки, Инvertировать).
7. В меню Изображение, Уровни устанавливаем ползунки так, чтобы получилось изображение молнии.
8. В меню Выделение, Цветовой ряд выбираем самый черный цвет. При этом мы получим выделение в области молнии.
9. Затем это выделение инvertируем (Выделение, Инvertировать выделение).
10. В меню Изображение, Регулировки, Оттенок/Насыщение придаем цвет молнии, установив галочку в позиции Цветоризации и изменяя параметры оттенков.
11. Результат сохранить.

Лабораторная работа №33

Использование эффекта молнии на буквах.



1. Создать новый документ (500×300 пикселей)
2. Заливаем фон черным цветом и инструментом «Текст» напишем слово любимым цветом.
3. Делаем трансформацию по ширине окна.
4. Создаем новый слой в палитре слоев.
5. Инструментом «Линейный градиент» ч/б цвета сверху вниз прорисовываем линию градиента.
6. Заливаем облаками (Фильтр, Render, Difference Clouds).
7. Поменяем цвета на обратные (Изображение, Регулировки, Инвертировать).
8. Корректируем уровни (Изображение, Регулировки, Уровни) и с помощью ползунка добиваемся изображения молнии.
9. закрасим молнию (Изображение, Регулировки, Оттенок/насыщение)
10. Удерживая клавишу «Alt» в палитре слоев между слоем молнии и слоем текста щелкаем левой клавишей мыши.
11. В окне слоя молнии меняем цвет молнии на «жесткий» цвет из раскрывающегося списка.
12. Выбрав слой текста, продублируем слой для придания тексту эффекта (Слой, Дублировать слой).
13. Придадим тексту свечение (Слой, Эффекты слоя, Внешний свет) выбрав градиентное свечение.
14. Применим эффект рельефности (Слой, Эффекты слоя, Рельефность)

Лабораторная работа 34

Накладка на текст растрового изображения.



1. Открыть файл с изображением гор
2. Создать новый файл размерами соответствующей предлагаемой области гор, где будут надписи. Для этого надо определить через меню Редактирование, Размер изображения ширину и высоту изображение и прикинуть размер будущего документа.
3. Напишем текст на этом окне и трансформируем по ширине и по высоте
4. Включаем палитру слоёв.
5. С помощью прямоугольного выделения, выделяем область гор, затем скопируем (Редактирование, Копировать)
6. Перейдя на слой текста вставляем скопированный участок (Редактирование, Вставить).
7. Удерживая клавишу ALT нажимаем между слоем с изображением скопированных гор (Слой 1) и слоем текста.
8. Заливаем заданную область белого фона, синим цветом выбрав соответствующей ему слой.
9. Активизируем текстовый слой, затем применяем к нему эффект тени. (Слой, эффекты слоя, тень).
10. Сохраните работу.

Лабораторная работа №35

Цветок в воде.



1. Открыть файл 35.jpg
2. Создадим новый слой и переименуем на название «Вода».
3. На этом слое (вода) выделим инструментом прямоугольное выделение область, которая будет под водой.
4. Зальем эту область облаками (Фильтр, Render, Clouds).
5. Выбрав основным цветом голубой превратим облака в воду (Слой, эффекты слоя, Настройки смешивания, установив прозрачность).
6. Инструментом ластик сотрем небольшой участок воды около основания цветка.
7. Вернемся на слой фона и выделим область цветка, которая будет под водой для его последующей деформаций.
8. На этом выделении с помощью контекстного меню выбираем команду Слой через выделение, после этого образуется слой 1.
9. Применим Фильтр (Distort, Zigzag) задав соответствующие параметры деформаций.
10. С помощью инструмента Штамп докрашиваем дефекты, если кокой то участок вылезает из воды, то их стираем ластиком.
11. Сохранить работу.

Лабораторная работа №36 Эффект отражения в воде



1. Откроем исходные файлы SKY-35. jpg, ПУ-15.jpg.
2. Доводим размеры изображения к размерам меньшей картины.
3. Выделим область училища без небо и скопируем его (Редактирование, Копировать), затем создаём новый файл (Файл, новый) не меняя при этом размеры и вставим изображения из буфера (Редактирование, Вставить).
4. Нарисуем область озера (Изображение, Размер холста) по высоте.
5. Выделим область гор и училища, скопировав (Редактирование, Копировать) вставим (Редактирование, Вставить).
6. Перевернём полученное изображение на 180° (вниз головой) и трансформируем.
7. На картинке SKY-35.jpg. выделим область моря и скопируем буфер (Редактирование, Копировать), далее в окно ПУ-15 вставим (Редактирование, Вставить).
8. Делаем трансформацию области моря и через меню Слой, Эффекты слоя, Настройки смешивания устанавливаем прозрачность.
9. Склеим все слои (Слой, выполнить сведение) и смазываем края озера инструментом Размытие.
10. Сохранить работу.

Я научился (лась):

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Достиг(ла) ли я цели:
